- Gautama Buddha, Moisés Hércules, Ulisses, Perseu, Thor, Beowulf, Jesus. Todo grande muito possuí um grande herói, tudo o que nós entendemos hoje como histórias, deriva muitíssimo dos grandes mitos históricos. Mas o que podemos tirar deles?

Olá eu sou o Bardo,- e eu sou o Trovador - e esse é o dicionário narrativo, toda semana explicaremos um conceito literário para que você possa entendê-lo escrever suas próprias histórias ou só entender aqueles papos com seu amigo cult. E nesse vídeo conheça um dos mais importantes conceitos de narrativa; a jornada do herói.

- Primeiramente, contexto. Joseph John Campbell foi um escritor que ficou famoso com seu trabalho de pesquisa na área de mitologia e religião, Campbell enquanto mitologista percebeu um padrão nas grandes mitologias que estudava, baseado nessa pesquisa ele escreveu sua obra mais conhecida: O Herói de Mil Faces. O Herói de mil faces, ou monomito foi publicado em 1949 e em 2007 um homem chamado Christopher Vogler pública “a jornada do escritor” – que aqui o Vogler pega o que o Campbell disse no seu livro sobre mitologia e simplifica tudo em um livro para basicamente pessoas que querem contar melhor suas histórias. Por praticidade vamos aqui ficar com o modelo do Vogler.

- Agora sobre a jornada. Toda história é sobre alguém tentando sair do ponto A e chegar ao ponto B, só que no caminho ele vai encontrar adversidades e obstáculos, isso é a jornada do herói, o caminho pelo qual seu herói vai percorrer durante a história, seus desejos, seus obstáculos, suas vitórias… entre outros pontos. A Jornada idealmente tem 12 partes, mas isso nem sempre é mantido assim, dependendo de como você for contar sua história ela pode ficar com outra organização. Se você tá com pressa pula o minuto que tá na tela que eu dou um explicação bem rápidinha. Agora sim as 12 partes.

-1. O mundo comum

Basicamente é toda a apresentação da sua história, somos apresentados ao mundo, os personagens e suas relações, nesse estágio da jornada, seu herói vive de boaça com o mundinho dele, aqui é tudo de bom, alegria e diversão, nada fora do comum. (ou ele acha que é assim) porque aqui seu personagem vive em negação, tendo sonhos que nunca vai realizar, mas se mantém parado, porque ele já sabe o que ele precisa fazer para viver no mundo comum.

Nesse estágio a natureza do personagem é exibida, assim como suas qualidades e defeitos, forças e fraquezas, e demais detalhes capazes de fazer com que o público se identifique com ele, mas salvar o gato é o tempa para um dicionário futuro.

-2. O chamado à aventura

A aventura começa de verdade quando seu personagem recebe o chamado, mas não é literalmente um chamado. De uma maneira simples, é quando o personagem se depara com um conflito, esse conflito é diretamente relacionado com coisas importantes para o personagem. Por que; sua história precisa ter o máximo de coesão possível, então, coisas estabelecidas no mundo comum devem ainda fazer sentido aqui no chamado à aventura. Se seu personagem ama a vila em que ele vive, qualquer coisa que ameace a segurança dessa

comunidade pode ser um chamado à aventura (vamos dizer aqui que foi uma gangue de homens-peixe que invadiram e começaram a cobrar impostos abusivos). O Mckee chama esse estágio de incidente incitante, porque além se ser o momento em que a trama começa a andar, é um literal acontecimento que incita uma reação.

-3. Recusa do chamado

Diante do conflito é comum que surjam medos e inseguranças. Nesse estágio o personagem vai entrar em um conflito interno, esse conflito a primeira instância serve para medir os prós e contras dessa jornada, por isso o personagem recusa o chamado que recebeu e tenta convencer a si mesmo de que não se importa com aquilo. Porque realmente, os homem peixe são muito fortes. Mesmo que surja algum tipo de ansiedade para realizar a missão que recebeu, ele **debate** consigo mesmo a segurança e conforto do seu lar com a jornada tortuosa e sombria que poderá encontrar à sua frente. E, consequentemente, prefere se manter onde está. Porém, o conflito não deixa de incomodá-lo.

-4. Encontro com o mentor

Diante do impasse em que se encontra, o nosso herói precisa de um empurrãozinho. Então aqui acontece o encontro com o mentor, o mentor nada mais é do que alguém que já passou pelo o que o herói vai passar ou então conhece muito sobre aquilo, o mentor é o cara que vai dar uma ajudada ao nosso herói, seja com uma informação valiosa, uma espada, uma lanterna, um beijo na testa, tanto faz! O mentor é aquele que vai influenciar a vida do herói para fazer ele realmente encarar as adversidades e finalmente enfrentar o seu conflito.

- 5. A travessia do primeiro limiar

Finalmente, chegou o momento em que o nosso herói está pronto para cruzar o limite entre o mundo comum e o mundo especial. Nesse diagrama em forma de círculo o mundo especial essa parte de baixo, por que o mundo está de cabeça para baixo para o protagonista, agora ele está entrando em um mundo em que ele não conhece nada, tudo é novo e pra quem veio do mundo comum nada faz sentido.

Esse mundo não precisa ser um local físico, de fato, e sim algo desconhecido pelo personagem. Como por exemplo em uma história sobre vida adulta, uma pessoa que conseguiu o primeiro emprego está em um mundo totalmente diferente, um mundo que ela não conhece as regras, por isso um mundo especial para o protagonista.

- 6. Provas, aliados, inimigos.

Agora que o herói colocou o pé no mundo especial, ele começa a se deparar com diversos desafios de escala menor, testes que, gradativamente, vão testando suas habilidades e deixando-o mais preparado para os desafios maiores que ainda estão por vir. O sucesso da jornada do herói depende do herói entender como o mundo especial funciona, por isso, aqui, é mostrada uma visão mais profunda do personagem e da sua capacidade de descobrir quem são as pessoas com quem podem confiar e quem são as pessoas que querem prejudicar sua jornada, ou seja, seus aliados e inimigos.

Aqui a conexão do herói com um mundo especial é feita, ele vai perceber com os desafios, que na verdade, ele é muito bom no mundo especial, se no mundo comum ele era um zé ninguém, agora parece que ele foi feito para esse novo mundo.

-7. Aproximação da caverna secreta

Sabe quando o mar volta para trás antes de um Tsunami? É nesse ponto que chegou o nosso herói. Aqui, ele faz uma espécie de pausa. O mundo especial possui um centro, e nosso protagonista está indo diretamente para ele, mas antes, ele entra em um esconderijo — metaforicamente ou não — o esconderijo é o momento de medir o perigo do próximo teste. Mesmo quando não há um debate interior, ainda assim, essa pausa é necessária para mostrar ao público a magnitude do desafio que está por vir e, então, esse recuo é utilizado para que o nosso herói se prepare para o próximo e maior desafio de todos até agora.

Essa preparação pode ser muitas coisas, como já dito pode ser a segunda sessão do debate interno, pode ser um treinamento, pode ser a montagem de um robô, pode ser ele traçando um plano... enfim, esse é o momento que se deve usar para mostrar como o próximo desafio é o mais perigoso de todos até agora.

-8. A provação

Agora é quando seu personagem morre, não literalmente, mas se preferir matar ele, vai em frente. Nesse momento seu personagem encontra o meio do mundo, e o desafio é grandioso demais, seu personagem vai passar um teste de extrema dificuldade, enfrentará um inimigo tão poderoso que vai passar por um conflito interno. Seja qual for o teste, para que ele seja capaz de enfrentá-lo, precisará usar todo o conhecimento que ele adquiriu durante toda a sua jornada no mundo especial. Ele finalmente está de frente para os homem-peixe do crime que estão cobrando muito impostos na sua vila.

Essa provação tem um significado de transformação e, por isso, é comparada com a morte e ressurreição para uma nova vida. Parece contra intuitivo de pensar dessa maneira, mas na jornada do herói, o fim da jornada em busca do objetivo fica no meio do caminho. Só que, mesmo depois de alcançar o objetivo, o pior ainda está por vir.

-9. A recompensa

Depois que o nosso herói já passou por diversos desafios, como derrotar o inimigo e sobreviver à morte, ele merece uma recompensa, né?

Essa recompensa simboliza que ele passou em todos os testes que foram impostos a ele, e agora ele realmente faz parte do mundo especial. Seja o que for a recompensa ela indica transformação em uma pessoa mais forte, então ele ganha sei lá, um objeto de grande valor, a reconciliação com alguém querido, um novo conhecimento ou habilidade, um tesouro ou o que mais a imaginação do autor permitir.

Agora ele pode voltar para casa e livrar a vila dele de todo o mal causado pelos homem-peixe.

Metaforicamente, essa conquista é representada pela força do nosso herói para arrancar a espada da vitória enterrada em uma pedra. Mas vale lembrar: ele não deve se demorar muito em suas comemorações, pois sua jornada ainda não chegou ao fim. Ele precisa voltar para o ponto de onde veio como um vitorioso.

-10. O caminho de volta.

Depois desse minuto de fôlego que demos ao herói, ele vai enfrentar a maior ameaça de toda a trama, e no caminho até esse último vilão, vai acontecer tudo de ruim que poderia acontecer durante a história. E o herói poderá ser exposto à necessidade de fazer uma escolha entre a realização de um objetivo pessoal ou um bem coletivo maior.

-11. A ressurreição

Aqui é o clímax da história. É aquela última batalha em que o inimigo ressurge quando mais ninguém esperava por isso, nem mesmo o nosso herói. Esse desafio é algo que vai muito além da vida dele, representando perigo para as pessoas à sua volta, se sua comunidade estava em perigo antes, agora é o estopim, se ele não fizer nada, tudo vai acabar. O Campbell tem esse equivalente como “o senhor de dois mundos”. Porque é o momento em que o protagonista vê que ele precisa usar o conhecimento que ele adquiriu tanto no mudo comum, quanto no mundo especial.

Ele aqui metaforicamente “renasce” por mostrar a transformação que ele teve em toda a jornada no mudo especial.

-12. O retorno com o elixir.

Chegou o momento do reconhecimento efetivo do nosso herói. Toda a jornada do herói é construída em torno de um objetivo, seja ele direto ou indireto, mas agora ele finalmente volta para casa com o que ele tinha ido buscar. Como havíamos dito antes; se algo ameaçava a segurança da vila dele, ele volta com os homem-peixe derrotados e finalmente a vila está livre do terror de viver pagando impostos.

Aqueles que nunca acreditaram nele ou mesmo os que tentaram prejudicá-lo serão punidos, além de ficar muito claro para todos que as coisas nunca mais serão as mesmas por ali.

-Então um resumo rápido de tudo que foi visto:

1. O mundo comum - Estabelecer o personagem como um carinha de boas num mundinho de boas

2. O chamado à aventura - Esse carinha de boas recebe alguma coisa chamando ele pra viver fora dali

3. Recusa do chamado - Esse carinha de boas não quer ir porque a vida onde ele mora é mais legal

4. Encontro com o mentor - Um outro carinha, geralmente um velho, dá um empurrãozinho pro nosso carinha de boas e ensina ele sobre alguma coisa legal

5. A travessia do primeiro limiar - O carinha de boas vai pro mundo fantástico e conhece um monte de coisa nova

6. Provas, aliados e inimigos - É o desenvolvimento do carinha de boas

-7. Aproximação da caverna secreta - O carinha de boas começa a ter uns conflitos sobre o que tá fazendo

8. A provação - O carinha de boas precisa se provar digno ou passar por cima do conflito

9. A recompensa - O carinha de boas vira uma pessoa melhor (ou ganha uma espada de fogo legal)

10. O caminho de volta - Depois dessa recompensa, o carinha de boas vai pra cima do maior inimigo de toda a trama

11. A ressurreição - O fim da luta, em que ou o carinha de boas derrota o inimigo e renasce pra uma nova vida; ou morre e o mundo renasce pra uma nova era

12. O retorno com o elixir - O carinha de boas volta pro mundo pacato dele, mas como uma pessoa melhor (ou com a espada de fogo legal lá)

-Alguns pontos a se comentar. É perceptível durante toda a jornada que o personagem evolui, ele de algum modo precisa durante todo o percurso, deixar sua vila como um fracassado e voltar como um herói. Também como a estrutura de 3 atos, isso tudo são conceitos que servem para lhe ajudar a contar histórias, sempre vale a pena estudar e ir mais a fundo, até porque a descrição de cada etapa é tão abrangente que cada obra consegue fazer isso de um modo único. Mas bem, esse foi o monomito. agora é só escrever.

- E esse foi o dicionário narrativo.

Até a semana que vem com mais algum conceito.

comentários para a edição: sempre que falar de homens peixe, vila e herói, use imagens de onde piece do arco do arlong’s park. o homem peixe é o arlong, o heroi use uma imagensa da Nami, e a vila é a vila da Nami. O restante das ilustrações e representações deixo a seu criterio, é da hora usar de algum filme que vc curta. Vou fazer 12 imagens para ser cada um dos 12 atos, como o tema de fundo do DN é branco, umas imagens em preto cobrindo a tela toda dão uma enfase muito da hora. Vou arranjar um jeito de fazer um modelinho para ficar embaixo no vídeo, falando em qual estagio da jornada o vídeo está.

Para o PDF:

A criação do Mitologista Joseph Campbell.
Joseph Campbell nasceu em 26 de março de 1904 e cresceu em White Plains, Nova Iorque, numa família de classe média alta e de religião católica romana. Quando criança, era fascinado pela cultura nativa americana depois de seu pai o levar para ver as coleções do Museu Americano de História Natural em Nova Iorque, onde ele viu um quadro contendo as coleções dos artefatos dos índios nativos americanos. Ele logo tornou-se especialista nos vários aspectos da sociedade nativa americana. Isso conduziu Campbell a uma vida dedicada ao mito e ao estudo e mapeamento das semelhanças que aparentemente existiam entre as mitologias das mais diversas culturas humanas.
O estudo de Campbell se estende para além de “o herói de mil faces”, a sua obra é bem maior o que só esse livro. Para quem se interessa, no Brasil existem alguns outros títulos, como: “O Poder do Mito” e “As Máscaras de Deus” que estendem o estudo na área.

A Jornada do herói de Vogler é a mais conhecida, pois é a que tem 12 atos, a jornada realmente sugerida por campbell raramente é usada, normalmente por conta da sua complexidade e volume muito maior, se comparada a versão reinventada de Vogler.
.